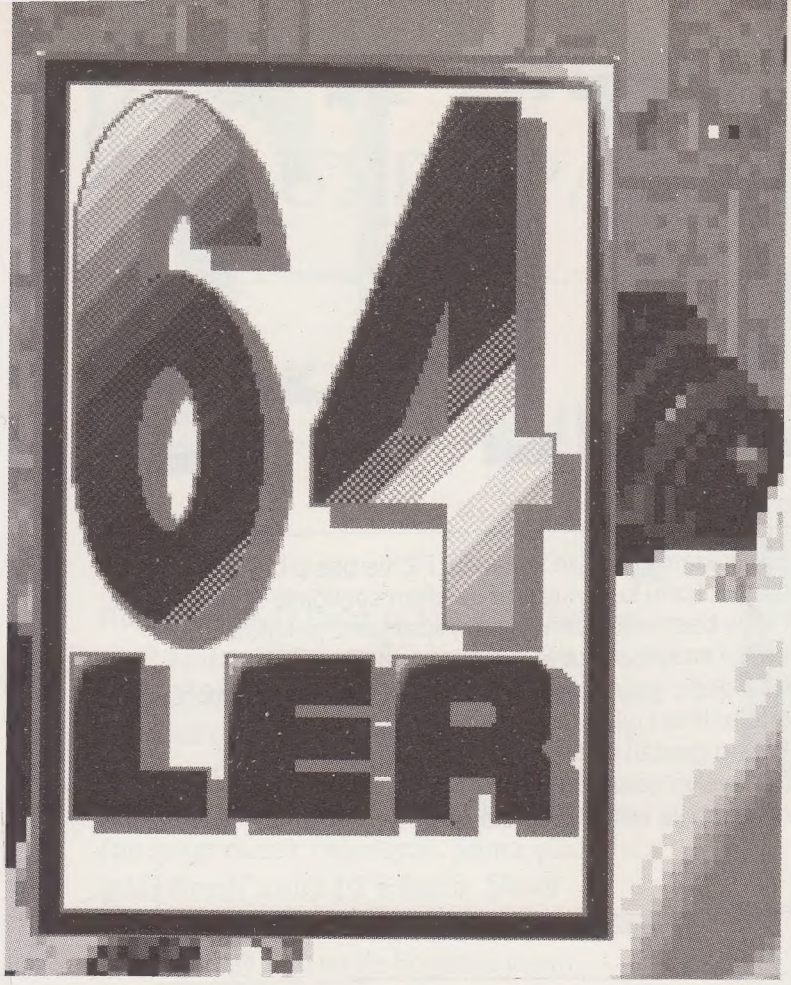


Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ.REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Direktör
MURAT ADANÇ

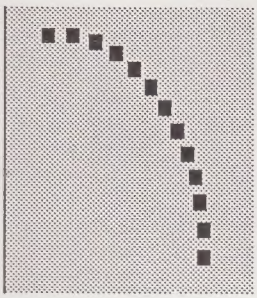
64'ler Dergisi ilavesidir.
Ayrıca **para** ile satılmaz.

PROFESSIONAL

AMOS

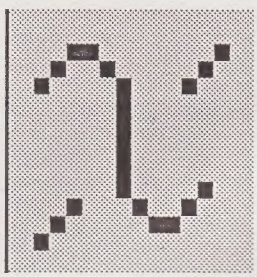
AMOS
Murad Omay
DELUXE PAINT

DPAINT

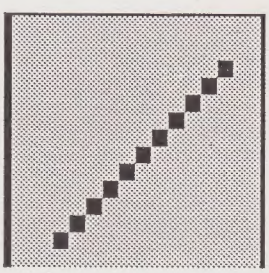


Bu ikon ekranda tek tek noktalı çizim için kullanılır. F2' ye basıp Color moduna girdikten sonra bu ikonu kullanırsanız paletten seçtiğiniz renk ile boyama yaparsınız. F7' ye bastıktan sonra çizim yaparsanız paletten yaptığınız renklerin hepsini sırayla noktalara dağıtırsınız. F5 ile çizim yaparsanız ekranda renk değişimlerini yapabilirsiniz. Yani bu ikon hemen hemen bütün özelliklerle birlikte kullanılabilir. Bu modu çizim için kullanmak pek kolay olmadığından sadece smooth ve shade gibi işlemlerde kullanmanızı tavsiye ederim. Eğer bir brush ile ekranda boyama yapıyorsanız bu ikon ile daha kolay olacaktır.

Bu ikon çizimlerde kolaylıkla kullanılabilir. Zaten çizim sırasında aralık olmadığından SMEAR gibi özelliklerde pek bu ikonla birlikte kullanılamaz. Örneğin bir insan yüzü çizerken yüzdeki oval hatları düz çizgi ile yapamayacağınızdan bu ikona ihtiyacınız olacak. F7' ye basıp bu ikonu kullandığınızda yine paletteki rnekleri sırayla aralıksız bir şekilde çizebilirsiniz. Bu ikonun bir diğer özelliği ise sağ alt köşesini kliklediğinizde içi dolu boyamaya geçmesi. Eğer bunu yaparsanız paletten seçtiğiniz bir renkle içi dolu her türlü şekli kolaylıkla çizebilirsiniz. Eğer içi dolu boyama efektini sağ button ile seçerseniz yepyeni bir menü ile karşılaşacaksınız. Bu menüyü önümüzdeki ay açıklayacağız.

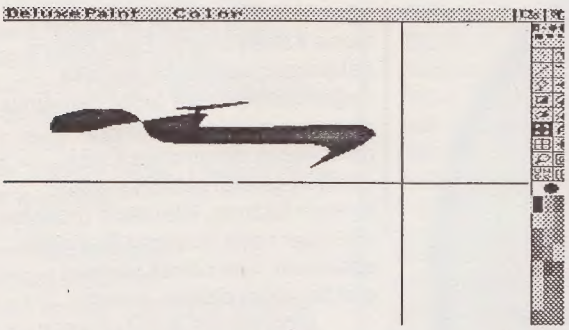


Bu ikon ekranda düz hatlar çizmenize yarıyor. En çok kullanacağınız ikonlardan biri. Kullanırken önce başlangıcını klikleyip sonra mouse'un sol buttonunu bırakmadan istediğiniz yere götürüp bırakın. EĞer bu işlemi sol değilde sağ buttonla yaparsanız arka plan rengide boyama yaparsınız. Arka plan rengi deluxe paint yüklendiğinde siyahtır. Eğer bunu değiştirmek isterseniz paletten istediğiniz bir rengi sağ buttonla kliklemelisiniz. Sağ buttonla klikleyince background renginde boyama bütün ikonlar için geçerlidir. Tabii bunu resim çizilen alanda yapmalısınız. Eğer bu ikonun kendisini sağ button ile klikleyecek olursanız yapyeni bir menü daha karşınıza çıkacak. Bu da gelecek ay ki açıklamalarımızda var.

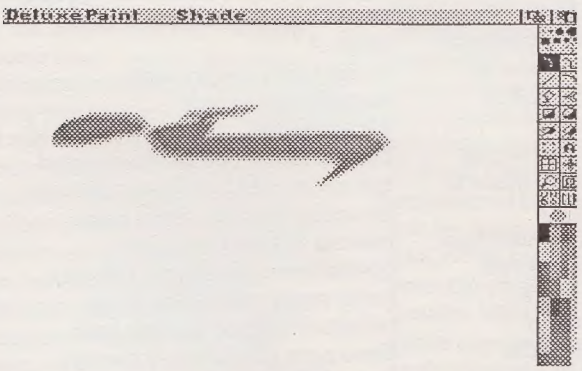


Bütün çizim ikonlarını en üstte bulunan ve noktadan yuvarlağa kadar sıralanmış ikonlarla veya onun altındaki kare çizim uçları ile yapabilirsiniz. Olanaklarınız sadece bunlarla sınırlı değil. Kendi çizdiğiniz şeylerle de bunu yapabilirsiniz. Bunun için çizdiğiniz şeyi Brush ikonu ile almalısınız. Bu ikonda bir sonraki açıklamada var.

DELUXE PAINT TEKNİKLERİ

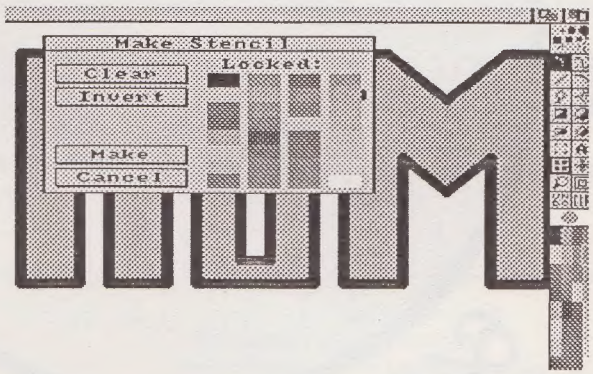


Bu ay sizlere D.Paint'in Shade özelliğinin nasıl kullanıldığını açıklayacağız. Bu özelliği kullanabilmek için ilk olarak ekrana bir şekil çizelim. Sonra paletten istediğiniz ren tonunu oluşturduktan sonra bu renk tonlarını Range yapın. Bu renklerden birini fon rengi olarak belirleyin. Sonra çizdiğiniz şekli Brush'a alıp F5'e basın. Şimdi yaptığınız renklerden birini seçin ve ekranda sol veya sağ button ile boyama yapın. Yaptığınız palete göre aşağıdaki şekle benzer bir görüntü oluşacaktır.



Yaptığınız Range'e göre mouse'un bir button'ı renkleri koyulaştırırken diğer button'ı bastığınız renkleri açar. Sonuçta bir button'a basılı tutup mouse'u çekerek güzel bir renk geçişmesiyle şeklinize bulanık ve güzel bir hava verebilirsiniz.

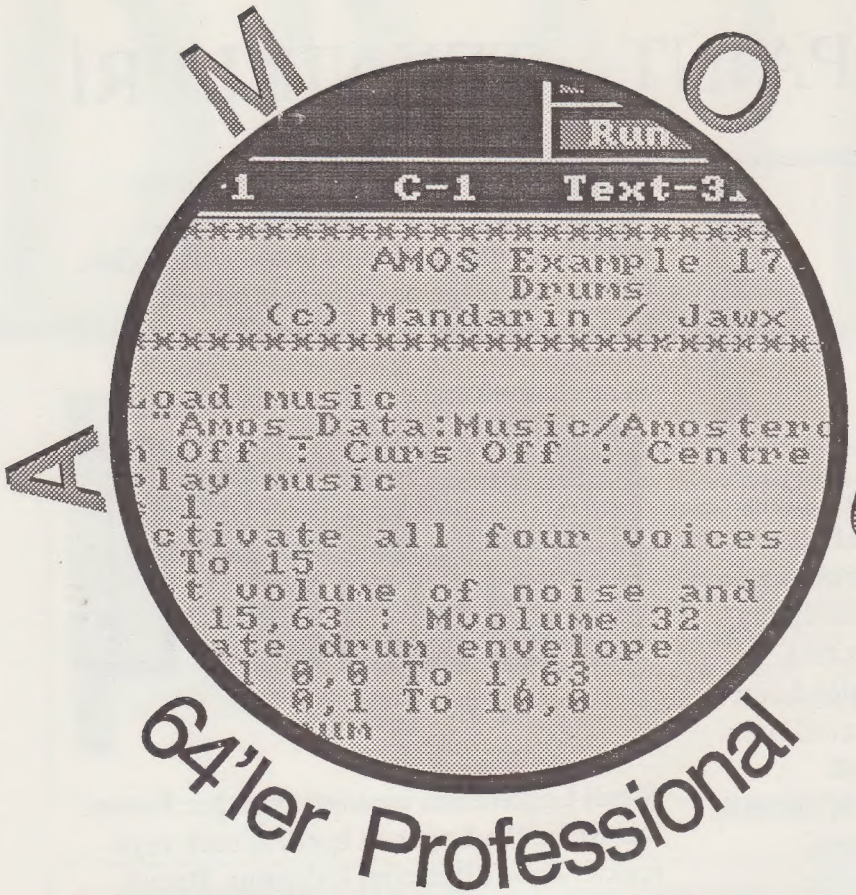
Şimdi Shade efektinin bir Logo üzerinde kullanılışını görelim. İlk olarak bir Logo çizin. Logonun içini daha önce belirlediğiniz paletten bir renge boyayın ama bu renk logonuzun dış çerçevesiyle aynı renk olmasın.



Şimdi Logomuzun içini boyayacağız. Bunun için Stencil'la Logonun içindeki renk veya renkler hariç diğerlerini kitliyoruz. Bunun için Logonun içindeki rengi Stencil seçeneğinden çıkan paletten klikleyin ve Invert'e basın. Make'ede bastığınız zaman Shade yapmak için herşey hazır oldu.

Şimdi yapmanız gereken Logonuzun içini deminki Brush ile (veya istediğiniz biriyle) doldurmaya başlayın. Sol ve sağ Buttona basarak Logonuzun içini değişik renk efektleri yapabilirsiniz. Birde Logonuzun kenarlarını geçen ay öğrettiğimiz Smooth tekniğini uygularsanız çok güzel bir Logonuz olacaktır.

ADRESİMİZ:
Şahin Derya PK 205 Beşiktaş/İstanbul



Evet yeni bir AMOS köşesi ve yine ben.Biz elimizden geldiğince size mükemmel bir dergi çıkarmak istiyoruz.Tabii böyle oluncada bazı aksaklıklar olağan olarak çıkıyor. Şimdi tek amacımız 64'ler Professional'ın da gittikçe güzelleşmesi...

Hemen programların açıklamalarına geçelim. İlk programımız Hayrettin Yıldız'dan. Ben bir şey söylemeyeceğim deneyin,sabredin ve görün. İkinci program benden ve basit bir program. YAZ procedure'üne verdiğiniz değerlere göre yazınızı ekranda patlatıyor. Bu progrm Flash komutu ile de yapılabilirdi. Üçüncü ve son programımız Ziya'dan. Verdiğiniz sayıyı istediğiniz sayı sistemine çeviriyor. Gördüğünüz gibi artık diğer arkadaşlardan da program geliyor ve ben tembelleşiyorum. Yeni programlarınızıve mektuplarınızı bekliyorum. Mektup dedimde, bu ay size küskünüm. Çünkü çok az sayıda mektup geldi. Tabii beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan Ziya'nın mektup yazıp yazmadığını tartışmıyoruz. Ziya her ay olduğu gibi bu ayda beni mektupsuz bırakmadı ama köşenin diğer abonelerinden hiç ses çıkmadı. Neyse, mektuplara geçmeden önce size anlatmam gereken önemli bir olay var. Bu ayın ortalarına doğru bana Hayrettin Yıldız diye bir arkadaştan mektup geldi. Hayrettin bana iki disket dolusu çok güzel AMOS programı göndermişti. Bu disketlerdeki programları dergide incelerken (daha doğrusu Murat'la oturup Hayrettin'in yaptığı Monopoly oyununu oynarken) Apo abi geldi ve bu disketleri gördü. Kısa bir konuşmadan sonra Hayrettin'in programlarının piyasaya sürülebilecek kadar kaliteli olduğuna karar verdik ve Apo abi Hayrettin'i arayarak dergiye çağırdı. Hayrettin'le oturup konuştuk ve programlardaki, grafiklerdeki bazı eksikleri tamamlayarak bir oyununu piyasaya sürmeye karar verdik . Şimdi Hayrettin hızla programı geliştiriyor. Bende ona destek vermek için grafikleri ve ses efektlerini yapmaya başladım (programlar onun olduğu için onları geliştirme işide onun oldu) . İlk çıkacak oyun Monopoly benzeri birşey ama tam Monopoly diyemiyorum çünkü Hayrettin'le oyuna, gerçek Monoply'de olmayan bazı şeyler kattık. Gelecek aylarda piyasaya sürülebilecek bu oyun size de örnek olsun.

Gördüğünüz gibi artık Türkiye'de her yazılım değerlendiriliyor. Grafik, ses efekti eksik diye üzülmeyin eğer AMOS'la ilgili iyi fikirleriniz varsa bana yollayın. Eğer fikir ve çalışmanız kaliteliyse mutlaka değerlendirilecektir (eğer oyununuz piyasaya sürülecek düzeye gelebilecek durumdaysa size elimden geldiği şekilde yardım etmeye hazırım. İsterseniz grafikleri elle çizer veye Scanner ile digitize edebilirim. Ses olarak sample efektler ekleyebilirim, yeterki programınız güzel olsun) .

Artık sıra geldi mektuplara. Bu ay baştada belirttiğim gibi az sayıda mektup var. Sadece 2 tane. Böyle giderse köşe kapanacak herhalde.Gerçi Ziya inatla köşenin üç sayfa olması taraftarı ama. Neyse işte mektuplar.

AYLIK GIDA

1) Çizgi Ötesindeki AMOS programını kim yapmış biliyormusun? (Zırt ve Pırt bozuluyor da!!)

2) Okula Gidiyormusun? İngilizceyi nerden öğrendin?

3) AMOS'ta Printer'a grafik Basılmaz mı? (Mesela bir Resim veya Draw komutuyla çizilen çizgi...)

4) Yaptığım programları beğeniyormusun?

ZİYA AŞKAR

OMAY: Ziya ilk başta mektupların için sağol. İnşallah devam edersin. Bu arada, bundan sonra bana mektup için para veya pul göndermene gerek yok. Her ay o kadar parayı bir yerden bulup buluştururum sen üzülme ama illede para gönderecem dersen birşey diyemem. Sana her ay disketini geri göndereceğim ama her ay içine birşey koyacağımı garanti edemem kusura bakma. Telif hakları yüzünden içine oyun, paket program çekemiyorum ama elime grafik, AMOS programı gibi şeyler geçerse veya ben yaparsam söz sana yollarım.

1) Zırt Pırt bozulduğuna bakılırsa iyi bilen biri yapmamış. Sen birde Hayrettin'in yaptığına bak. O gün dergide onun yaptığı Çarkıfelek benzeri programla bayağı oynadık. Eğer bir aksilik çıkmazsa yakında o da piyasaya çıkabilir.

2) Afferim Ziya! Derin bir yarama parmak bastın. Şimdi gidiyorumda diyemem, gitmiyorumda. Arada bir bölgede dolaşmaktayım. Bu arada

PROGRAM 1 HAYRETTİN YILDIZ

```
Hide : Screen Open 0, 320, 256, 4, Lowres
Curs Off :Flash Off : Cls 0
Screen Open 1, 640, 256, 4, Hires
Curs Off :Flash Off : Paper 0 :Cls
Screen 0 : Screen To Front 1 : Screen 1
Palette 0, $F00,0, 0 : Wait 50
For A=1 To 5 : Led Off : Wait 30 : Led On :
Wait 30 : Next
Pen 1 : Print : Print
Centre "Software Failure.  Press left mouse
button to continue. "
Print : Print
Centre " Guru Meditation
#00000025.000000000"
Cls 3,0,0 To 640,3 : Cls 3,0,53 To 640,56
Cls 3,0,0 To 6,56 : Cls 3,634,0 To 640,56
Flash 3,"(F00,50)(000,50)"
Repeat : Until Mouse Key
Flash Off
Wait 50 : Cls 0
Palette $AAA : Wait 50
Palette $CCC :Wait 50
Palette $FFF :Wait 50
Screen Close 1
```

Ingilizce bildiğimi nerden çıkarıyorsun anlamıyorum. Cık cık cık! Lişedeyken iki yıl İngilizce kursuna gitmiştim ama şimdi nerdeyse herşeyi unuttum.

3) Háyır. Sadece programının listesi, directory listesi ve LPrint ile istediğin bir değişkeni printer'a basabilirsin.

4) Yok beğenmiyorum. Ne öyle saçma sapan şeyler. Bunlarla uğraşacağına daha yararlı şeylerle uğraş (mesela benim kafamda kaç tel saç kaldığı hakkında bir araştırma yap) . Ziya bu da sorumu?. Tabiki beğeniyorum. Beğenmesem niye programlarını geliştirmek için öneriler vereyim. İşte benim programlarında gördüğüm eksikler. Şimdi grafik programını ikonlar kullanarak yapmalısın. Pull-Down menülerde olmalı ama bunlar D.Paint'te olduğu gibi ayrı ayrı başlıklar altında yapılmalı. Örneğin Resim menüsü başlığı altında resimleri silme, kaydetme gibi seçenekler olabilir. Ayrıca renkler ikonlar halinde olsa daha iyi olur. Programının gelişmiş halini bekliyorum. Daha çok tenkit edeceğim. Sos oyununa gelince. Arkaplanı güzelleştirmelisin. Ayrıca Kayahan'ın sample'ının oyunda ne aradığını anlayamadım. Buraya oyunla alakalı sample'lar ekleyebilirsin. Ayrıca yuvarlak ve kareleri bob olarak daha güzel yapabilirsin. Birde oyunun başına bir başlıngıç yazısı veya grafiği

PROGRAM 2

```
Screen Open 0, 320, 200, 4, 0 : Curs Off :
Flash Off
Paper 0 : Cls 0 : Hide : Palette 0, 0, $F00, 0
YAZ[8, 11, "Based by Steven King's Novel", 6]
YAZ[16, 11, "MISERY", 8]
Procedure YAZ[X, Y, A$, N]
For I=1 To Len(a$) : Pen 1 : Print At(X, Y);A$
Next : Fade N, 0, $FFF :Wait 30 : Wait N*15 :
Fade N
Wait N*15 : Cls 0
End Proc
```

ekle. Futbol Menejerliği oyununun şimdilik fazla birşeyi yok ama geliştirirsen çok güzel olabilir. Ağırlık vereceğin konular puan tablosu ve oyuncuların idmanları olsun. Maç kısımları şimdilik idare eder. Transfere ise en son başlarsın.

KOCAMAN EKRAN

1) AMOS'ta 1024*1024'den daha büyük ekran açamıyorum? Bunu Copperlist yardımıyla yapabilirimiyim?

2) AMOS'ta iki yatay ekranı aynı anda gösteremiyorum?

3) AMOS konusunda kaynak kitap nerden bulabilirim?

FATİH ŞAHİH

OMAY: Fatih, yaptığın programı beğendim ama üzerinde biraz daha uğraşılması gerek. Üzerinde çalıştıkça daha iyiye gittiğini göreceksin. Diğer oyun programlarını gönderirsen çok iyi olur. Disketini geri göndermemi istiyorsan onu bana belirt.

1) Şimdi Copperlist tamemen profesyonel bir olay ve bunu ancak çok iyi makina dili biliyorsan AMOS'taki bu konuyal ilgili komutlar yardımıyla yapabilirsin. Gelelim 1024*1024'den büyük ekran açamama olayına. Şimdi senin oyunun gibi Shoot'em Up'larda ekran genellikle Tile denilen 8*8, 16*16 veya 32*32 küçük karelerin birleşmesinden oluşur. Bu olayı oyununda kullanabilmen için ilk önce D.Paint'te birleştireceğin kareleri tek tek çizmelisin. Sonra AMOS'un Map Definer'ından bu küçük kareleri birleştirerek istediğin büyüklükte ekran oluşturabilirsin.

2) Bu zaten AMOS'ta imkansız. Benim bildiğim kadarıyla Amiga'nın hardware'i de buna izin vermiyor ama Cracker'lar böyle şeylerde yapmış olabilirler. Onlar'ın Amiga'da yapamayacakları şey yok gibi.

3) Türkçe olarak AMOS'un

PROGRAM 3 ZİYA AŞKAR

```
Cls 0 : Screen Open 0, 320, 256, 32,
Lowres
Curs Off : Cls 0 : Curs Pen 5 : Paper 0
Dim S(110), K(110), B(110)
Locate 1,2 : Pen 2: Paper 6
Print "CIKMAK ICIN BOS BASIN..."
Locate 1,4
DONGU:
Pen 2 : Paper 0: Input "RAKAM NEDIR >
";S
If S=0 Then End
Input "KACLIK SISTEME CEVIRECEKSIN
> ";X Pen 2 : Paper 6 : S(1)=S
For T=1 To 100
S(T+1)=S(T)/X : K(T+1)=S(T)-S(T+1)*X
Next T
For Y=1 To 100
If S(101-Y)>0 Then S$=S$+Str$(K(102-Y))
Next Y
Print S$
S$="" : Goto DONGU
```

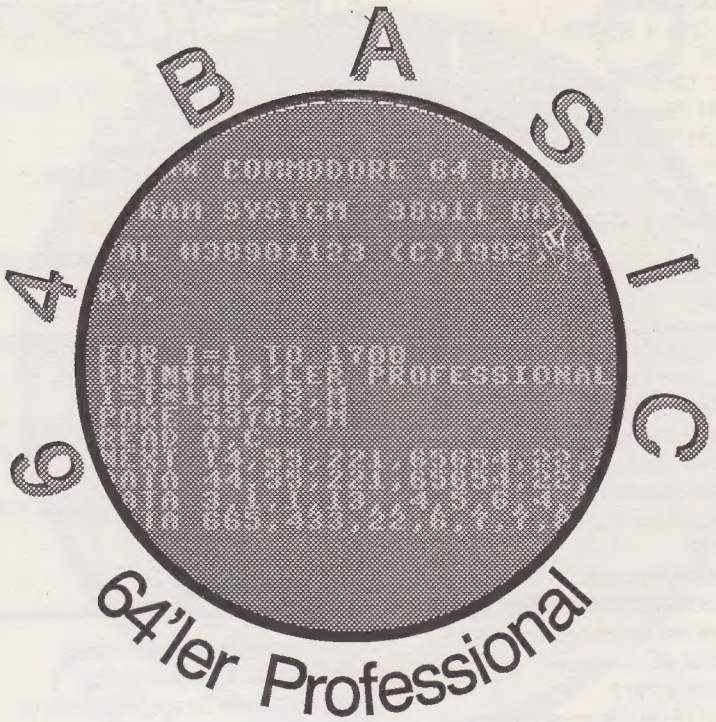
Orjinal'inin Türkçe'ye çevrilmiş kitabını bazı bilgisayarcılarda bulabilirsin ama biraz parana kıyıp AMOS'un orjinalini alırsan bence çok iyi edersin.

Bu ay bana telefon eden bir arkadaş fonksiyonlarla ilgili bir soru sordu.Ben telefonda cevabını bu köşede yazabileceğimi söyledim ama o gürültüde soruyu yarım yamalak duydum. Onun için bana mektup yazar bir daha sorarsa cevaplamaya çalışırım.

İnsanın doyumsuz olması çok kötü bir huy. Kendimden biliyorum, hergün evde sıkıntdan patlamak berbat birşey. Belki çoğunuz benim yerimde olup sıkılmaya razı ama ben de sizin yerinizde olup sıkılmamaya razıyım. Ne bilgisayarda yazı yazmak, ne oyun oynamak, ne Televizyon seyretmek, ne de müzik dinlemek bu sıkıntımıgideremezken birtek şey beni bu dertten kurtarabiliyor. O şey sizin mektuplarınız. Nasıl vampirler kansız, insanlar gıdasız olamıyorlarsa, ben de mektupsuz olamıyorum (peki şimdi ben neyim?) . Unutmayın 230 sayfa yazsanızda, yarım sayfayı geçmeyecek şekilde yazsanızda benim gözümde mektup mektuptur. Ayrıca bana yazmanız için illada bir sebep olmasına da gerek yok. Sizden tek istediğim, herhangibir boş vaktinizde, herhangibir cisimle, herhangibir şeye, herhangibirşey yazmanız ve herhangibir şekilde bana yollamanız.

MURAD OMAY

PK 205 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL



Selam programcılar !!!.... Basıc'te Sprite'lar bölümünün ikinci kısmı ile yine karşınızdayım..Geçen ay anlatılanları sanırım hepiniz anladı. Eğer zorluk çekenler varsa karışık terim ve bir takım rakamlardan korkmasınlar.Ben yazılarımda hem basıc hem de makine dilinden faydalanıyorum.Yani bir parça makina dili bilenleriniz anlantıklarımla bu dilde de rahatlıkla sprite'lar ile boğuşabilirler. Evet hemen derse başlıyalım.

YARATIKLARIN EKRAN ÜZERİNDE YERLEŞTİRİLMESİ:

Bir yaratığı oluşturdunuz ve hafızaya yerleştirdiniz.Şimdi sırada o yaratığı ekrana basmak ve hareket ettirmek var.Commodore 64'ünüz bu işlem için üç ayrı register'i kullanacaktır.Bu register'lar:

- Yaratığın X Konum Register'i
- Yaratığın Y Konum Register'i
- X'in En Soldaki Bit'inin Register'i

Her yaratık bu üç register'a sahiptir. Bu üç register sayesinde yaratıklarınız ekranda olası 512 X ve 256 Y konumunda eksiksizce konumlandırılır.

X ve Y konum register'larıdır ve birlikte çalışırlar. Bu sebeble bellek haritasında bir arada peşisıra yer alırlar. Yani 0 numaralu yaratık için X registeri, yine aynı yaratık için Y registeri; daha sonra 1 numaralı yaratık için X registeri, sonra Y ve bu sıra ile devam eder. Toplam 16 tane olan X ve Y register'larından sonra X konumunun en solda bulunan biti kendi Register'ini yerleştirir. Bu değerler hafızada 53248 ($D000) adresinde başlayıp 53264 ($D010) adresinde sona erer. Konumlamada bilmeniz gereken bir özellikte yaratığın tanımlandığı 24 X 21 noktalık alanının sol üst köşesinden sprite'ı konumlandırabileceğimizdir. Burada sol üst köşeyi kullanıp kullanmadığımız veya sprite'ı kaç nokta kullanarak çizdiğimiz önemli değildir. Daima sol üst köşe dikkate alınarak yerleştirme yapılır. Şimdi dikey ve yatay hareketlendirmeleri ayrı ayrı inceleyelim.

DİKEY KONUMLAMA:

Ekranda her birini tek tek programlayabileceğimiz 200 nokta vardır. Bilindiği gibi bir register 255'e kadar herhangi bir değer alabildiğinden herhangi bir değeri içerebilir. Elde edilen 55 fazla değerde yaratığımızı aşağı ve yukarı hareket ettirirken gerekenden fazla register yerleşimine sahip olduğumuz anlamına gelir. Bu arada yaratığımızın yavaşca ekrandan çıkıp kaybolmasını isteyebiliriz tabii. Böyle bir işlem içinde 200'den fazla değere sahip olmalıyız zaten. Ekranın üst kısmından itibaren ilk değer normal boyutta yani genişletilmemiş bir sprite için 30'dur. Y yönünde genişletilmiş yaratıklar içinde bu değer 9'dur. Ekranda tamamı gösterilmek istenen genişletilmiş veya genişletilmemiş bir yaratığın ilk Y değeri 50'dir. Yine genişletilmemiş bir yaratığın ekranda görünmesini sağlayan en son Y değeri 229, bu sayı genişletilmiş yaratıklar için 209'dur. Tamamen kaybolma gibi bir durumda ise alınacak ilk Y değeri 250 olur. Aslında bunları daha fazla belirtmeye lüzum yok zira siz kendiniz değerler vererek istenen yeri tam olarak saplayabilirsiniz. Şimdi daha acemi olanlarınız için kısa bir öz bilgi olan Y değerini örnekle belirtelim.

Y değerleri hafızaya yerleştitilirken 53248 adresine yaratık numarası eklenerek yerleştirilir. Yani:

POKE 53248+1,Y gibi.

Tabii 53248 değerini her zaman kullanacağımızdan bunu bir değişkene atarız.

V=53248

POKE V+1,Y

Buradaki 1 sprite numarası yani 0 numaralı yaratığın Y pozisyonu seçiminde aldığı değer. Y ise 255'e kadar verebileceğiniz register yerleşim değeri. Tabii sprite numaraları sabit değil hep 2 artarak ilerliyor. Sebebi ise biraz önce söylediğimiz gibi register'ların X ve Y leri birlikte almayıp, Bir X bir Y sırasıyla değer almaları. Böylelikle numara verdiğiniz (Y değeri için) yaratık bir sonra ki adreste X değerini alacaktır. Bu değerleri 53249, 53251 gibi değerler olarak alacağımıza değişkene atarak (53248 sayısını) basit bir toplamla daha anlaşılır bir hale getirebiliriz.

V=53248

(Y Pozisyonu Seçimi)

POKE V+1,Y : Sprite 0

POKE V+3,Y : Sprite 1

POKE V+5,Y : Sprite 2

POKE V+7,Y : Sprite 3

POKE V+9,Y :Sprite 4

POKE V+11,Y: Sprite 5

POKE V+13,Y: Sprite 6

POKE V+15,Y: Sprite 7

Sanırım dikey konumlama anlaşıldı.

Tabii burada bir hareket için Y değerlerini For Next döngüsü ile artırıp azaltmak lazım ama örnekleri en sona bırakıyorum. Hemen bir örnek yapmak isteyenler yapabilir. Zorlanırsanız kullanma klavuzundaki örnekleri inceleyin.

YATAY KONUMLAMA:

Yatay yönde konumlama biraz daha karışık çünkü bu sefer 256'dan fazla değerlere sahipsiniz. (Hemen aklınıza bir register'in 255'ten fazla bir değer ile yüklenemeyeceği geliyor) Bu durumda X konumunu kontrol eden fazladan bir 9. Bit'iniz var. Gerektiğinde bu bitide ekleyerek 512 olası konum sağlamış lursunuz. Her yaratık 0'dan 511'e kadar olan tüm konumlarda olabilir. Bu değerin yalnızca 24 ile 343 arasındaki değerleri alanlar ekranda görülebilirler. Eğer bir yaratığın X konum değeri 255'ten (ekranın sağ tarafına eşit) büyükse, X konumunun en soldaki biti konumu (X'in en soldaki bit registeri (Register'larda üçüncü olan (hatırlayın))) registerinin değeri 1 olmalıdır. Eğer bir yaratığın X konumu 256'dan küçük ise (ekranın sol tarafına eşit) o zaman da X'in en soldaki bit registerinin değeri 0 olamlıdır. Bunları daha da basite indirgemek için Soldaki X pozisyonu seçimi ve Sağdaki X pozisyonu seçimi diye ikiye ayıralım. Her iki kısımda 0'dan 255'e kadar toplam 256 değer alabilir. Aşağıda belirteceğim değerler ile kolay yoldan X ekseni üzerine yerleştirme yapmanız mümkün.

Soldaki X Pozisyonu Seçimi:
POKE V+0,X : Sprite 0
POKE V+2,X : Sprite 1
POKE V+4,X : Sprite 2
POKE V+6,X : Sprite 3
POKE V+8,X : Sprite 4
POKE V+10,X : Sprite 5
POKE V+12,X : Sprite 6
POKE V+14,X :Sprite 7

Sağdaki X Pozisyonu Seçimi:
POKE V+16,1: POKE V+0,X : Sprite 0
POKE V+16,2:POKE V+2,X : Sprite 1
POKE V+16,4: POKE V+4,X : Sprite 2
POKE V+16,8: POKE V+6,X : Sprite 3
POKE V+16,16: POKE V+8,X : Sprite 4
POKE V+16,32: POKE V+10,X: Sprite 5
POKE V+16,64: POKE V+12,X: Sprite 6
POKE V+16,128:POKE V+14,X: Sprite 7

YARATIKLARIN GÖRÜNME ÖNCELİKLERİ:

Sprite'lar ekranda birbirlerinin önünden ve arkasından geçebildikleri gibi birbirlerinin yollarını da kesebilirler. Her bir yaratığın birbirine göre bir görüntü önceliği vardır. Burada bilinmesi gereken en önemli nokta düşük numaralı sprite'ların yüksek numaralı olanlarına göre görüntü önceliği vardır. Bunu bir örnekle belirginleştirmeye çalışırsak ekrana gelen 0 numaralı sprite görüntü önceliği en fazla olan sprite'dır. Yani 1 veya daha yüksek numaralı bir sprite ile üstüste geldiğinde ekranda karmaşık sprite'lar değil, yalnızca 0 numaralı sprite görünür. Aynı şekilde 1 numaralı sprite'ın 2'ye, 2'nin 3'e vb.. öncelik hakları vardır. Altta kalan sprite'ın görünmesi ancak ve ancak yukarıda bulunan yüksek öncelikli sprite'ın 1'e eşitlenmemiş yani On durumunda olan bölgelerinde mümkün olur.Bu kısımlarda altta kalan sprite gözükür. Bu ilginç özelliği kullanarak bir çok değişik efekt kullanmak size kalmış.

Bu aylıkta bu kadar.Bir dahaki aya kadar bütün bu yazılanları iyice okuyarak anlamaya çalışın. Konuyla ilgilenenler mutlaka ama mutlaka kendilerine bir sprite editör edinsinler. Sorularınızı ve sorunlarınızı bana yazabilirsiniz. Adres aşağıda. Bir dahaki aya kadar hoşçakalın...

BARIŞ YALÇINKAYA PK. 205
BEŞİKTAŞ /İSTANBUL

BUKET
BİLGİSAYAR

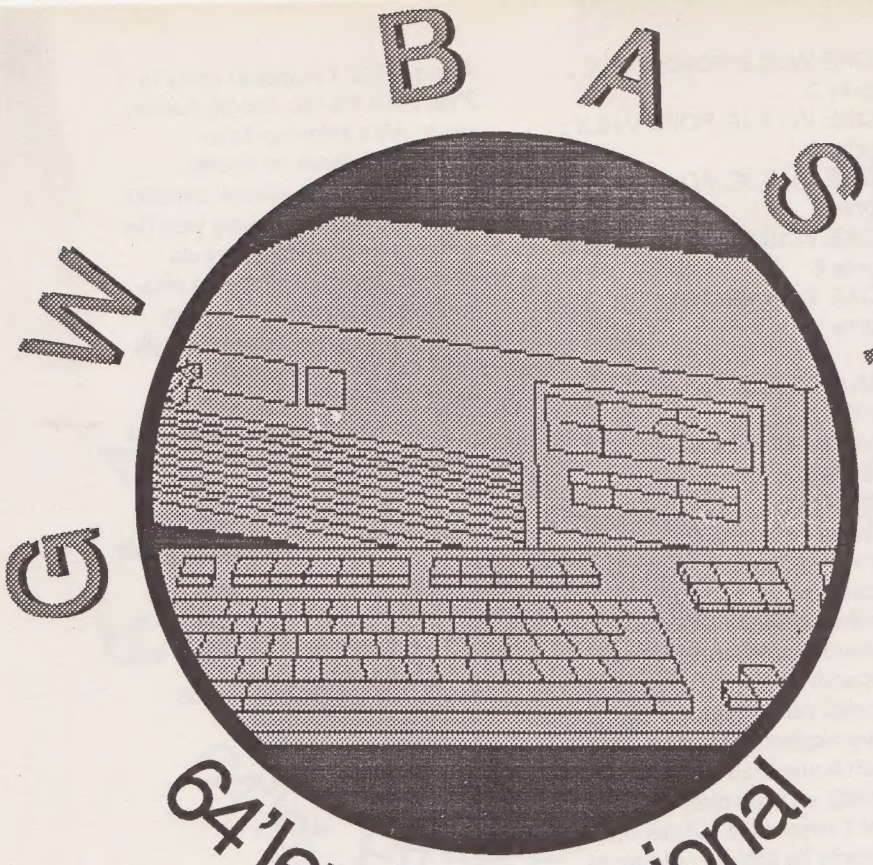
OYUN SALONU
TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ
OYUN ÇEKİMİ
AMIGA VE C-64 ALIŞ-SATIŞ VE TAMİRİ

KULLANILMIŞ *AMIGA*'nızı değerlendiriyor , yerine **İŞ BİLGİSAYAR'ı PC** veriyoruz

AMIGA 500-COMMODORE 64 VE HER TÜRLÜ BİLGİSAYAR İLE İLGİLİ **YAN MALZEME ALIM SATIMI VE YEDEK PARÇA SATIŞI**

BİLGİSAYARINIZLA SORUNUNUZ VARSA ÖNCE **BUKET**'i ARAYIN SONRA BAŞKALARINI...

OSMANAĞA CAMİİ YANI PAVLONYA SOKAK NO :5
TEL:347 05 13
KADIKÖY- İSTANBUL



GW BASIC yazı dizimizde amacımız, PC'leriniz ile ufak tefek işinize yarayacak, hatta babanızı sevindirecek programlar yapaoilecek hale gelmeniz.Derslere başlamadan önce ilk evvela GW Basic'in içeriklerine bir bakalım.GW Basic diğer Basic'lere oranla çok kullanışlı bir dildir. Kullanışlı olması diğer 8 bitlik makinaların elverişli Basic diye adlandırdıkları standart Basic'lerine ek komutlar eklemesidir. GW Basic ile program yapısı çok basit olmasına rağmen komplike programları rahatlıkla yapabilirsiniz.Yazı dizisini hazırlarken amacımız Basic'i hiç bilmeyen birine bu dili öğretmek olduğundan ana komutlar ile başlayacağız.Basic ile biraz ilgilenen arkadaşlar bu komutları bildikleri için bizde bunlara fazla değinmeyi düşünmüyoruz. Basic'i iyi anlayabilmeniz için ilk önce onun yapısını bilmeniz gerekir. Bunun için işe ilk olarak sabit ve değişken kavramları ile başlayalım:

SABİTLER VE DEĞİŞKENLER

Sabit kavramı program içinde hiç değişmeyen değerlerdir. Bunlar sayısal (numeric) sabitler ve karekter (string) sabitleri olarak ikiye ayrılırlar. Bir karekter sabiti tırnak içine alınmış yazılardan oluşurlar. Bunlara;

"Merhaba" "OyUn" "37.000" "64'LER"
"Ali bana "NASILSIN" Dedi."

şeklinde örnekler verebiliriz. Yalnız son örneği bilerek yanlış verdim. Çünkü bir karekter sabitinin içinde tırnak (") işareti kullanamazsınız (sonra söylemedi demeyin) . İlerde CHR$ fonksiyonunu gösterdiğimiz zaman bu işi de yapabileceksiniz. Gelelim sayısal sabitlere. Bunlar bildiğimiz matematikteki sayılardır. Bunlara örnek olarak;

456.678 -1256 6734E6 3.14

sayılarını gösterebiliriz. Üçüncü örneğimizdeki sayının matematikteki karşılığı 6734000000'dur. Burada bilgisayar o kadar sayıyı yazamadığından E6 deyip yanına altı sıfır geleceğini belirtmiştir. Şimdi sıra geldi Basic dilindeki değişkenlere. Basic'le önceden hiç ilgilenmemiş bir kişiye ilk defa değişken kavramını anlatmak biraz zor olabilir. Şimdi bir kutu düşünün, bu kutunun adı diyelim A olsun. Bu kutuya istediğimiz değeri verebileceğimizi düşünelim. Örneğin A kutusuna 10 değerini verdik. İstersek bir süre sonra A kutusuna başka bir değer verebiliriz ama tabiiki eski değer silinecek ve yerine yenisi gelecektir. İşte bu kutunun içindeki değeri istediğimiz gibi değiştirebildiğimiz için Basic'te bunlara değişkenler diyoruz. Bu örnekte değişkenimizin ismi A, içeriği ise 10 sayısı oluyor. Bunuda Basic'te A=10
diye gösteriyoruz. Bir başka örnek verirsek. Değişkenimizin ismi B, içeriğide 2.5 olsun. Bunu da Basic'te B=2.5 şeklinde gösterebiliriz. Şimdi bu gördüğümüz örneklerdeki değişkenler sayısal değişkenlerdi. Değişkenlerde sabitler gibi ikiye ayrılırlar. Sayısal değişkenler ve karekter değişkenleri. Eğer bir değişkene karekterler koymak istiyorsak. Değişkenimizin isminin sonu mutlaka $ işareti ile bitmeli ve içeriği çift tırnak işareti ile belirlenmelidir. $ işaretini koymamızın sebebi o değişkenin karekter değişkeni olduğunu bilgisayara anlatmaktır. Bunlara örnekler verecek olursak;

A$="Merhaba Arkadaslar"
B$="YAZIYI OKUYUN, GW BASIC OGRENIN"
C$="Bu bir karekter degiskenidir."
D="Nasılsınız."

şeklinde ifade edebiliriz. Yine dördüncü örneğe dikkat ederseniz yanlış olduğunu görürsünüz. Çünkü D değişkeni isminin sonuna $ gelmemiştir. Basic dilinde bir değişkene isim verirken bir karekter ile başlaması gerektiğine dikkat etmelisiniz. Ayrıca bir değişken ismi bir Basic komutu olamaz. Bunlarada şöyle örnekler verelim:

IALI=12.5
A$="Nerde kaldı?"
24LE$="Eski arkadaşım."
PRINT=15

Şimdi bu örnekleri inceleyelim. İlk örneğimiz yanlıştır. Bunun sebebide demin söylediğim gibi bir değişken ismi **mutlaka** bir karekter ile başlamalıdır. 2.örneğimiz ise doğrudur . 3.örneğimiz yine yanlıştır. Bunun sebebini ilk örnekte anlatmıştım. Son örneğimizde yanlıştır. Çünkü PRINT bir Basic komutudur ve hiçbir değişken ismi Basic komutu olamaz. Evet Basic'teki sabit ve değişken kavramını anladığınızı umuyorum. Gelelim değişkenlerin birbirleriyle matematiksel ilişkilerine. Basic'te sayısal değişkenler birbirleriyle her türlü aritmetiksel işlemlerde bulunabilirler. Bunlara şu şekilde örnekler verebiliriz:

A*B
(A+B)*C
A^2
A/B+A^C

İlk örneğimizde A sayısal değişkeni ile B sayısal değişkeni birbiriyle çarpılmıştır. 2.örneğimizde ise A ile B toplanarak çıkan sonuç C ile çarpılmılmıştır. 3.örnekte Basic'teki üs alma (^) işlemi kullanılarak A'nın 2.üssü yani karesi alınmıştır. Son örneğimizde ise A, B'ye bölünmüş ve çıkan sonuç A'nın C. derecedeki kuvvetiyle toplanmıştır. Karekter değişkenleride birbirleriyle aritmetik işlemde bulunabilirler ama karekter değişkenlerinde sadece toplama yapılabilir. Örneğin iki değişkenimiz olsun:

A$="Baris ve"
B$="Omay"

Bunları A$+B$ şeklinde toplayabilir. Bunu yaparsak çıkan sonuç:

A$+B$="Baris ve Omay"

olacaktır. Biz A$ ve B$'ın toplamına C$ dersek:

C$="Baris ve Omay"

olacaktır. Bu şekilde Basic'te farkına varmadan bir şey daha öğrenmiş olduk. Eşleştirmeleri. A$ ile B$'ın toplamının C$'a eşit olduğunu C$=A$+B$ şeklinde ifade edebiliriz. Aslında her Basic'te bu tür işlem için Let C$=A$+B$ şeklinde bir ifadeye yer verilir ama Let komutu kullanılmadanda direk olarak demin yazdığımız şekilde eşitliği de kullanabiliriz. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken bir durum var. Biz neden A$+B$=C$ demedikte tam tersini yazdık. İşte Basic'te bu çok önemlidir. Nasıl "Merhaba"=C$ demiyorsak eşitliklerde de C$=A$+B$ demeliyiz. Çünkü Basic'in matematiği normal matematikten biraz farklıdır. İlerde program yazarken A=A+1 diye bir satır kullanacağız. Dikkat ederseniz matematikte bu ifade imkansızdır. Çünkü A sayısı A+1 sayısına eşit olamaz. Fakat bu Basic dilinde imkansız olmamasının yanı sıra çok kullanılan bir ifadedir ve A'nın değerine 1 ekle demektir. Örneğin A sayımız 5 ise, A=A+1 şeklinde bir ifade kullandığımızzaman A sayımız 6 olacaktır. Yani bu ifade matematikteki A+1 ifadesinin karşılığıdır Basic'te nasıl aritmetiksel ifadeleri kullandığımız gibi mantıksal ifadeleride kullanabiliriz. Bunları şu şekilde örneklendirelim:

A=B A<>B A<B A>B A<=B veya A=<B
A>=B veya A=>B

Bu örneklerimizde sırayla A'nın B'ye eşit olduğunu, A'nın B'ye eşit olmadığını, A'nın B'den küçük olduğunu, A'nın B'den büyük olduğunu, A'nın B'den küçük veya eşit olduğunu ve son olarakta A'nn B'den büyük veya eşit olduğunu gördük. İlerde IF komutunu kullanırken bu ifadeleri çok kullanacağız. Örneğin A=5, B=7 olsun IF komutunu kullanırken yazacağımız program satırlarında A'nın B'den küçük olması halinde şu satıra git diyeceğiz. Bunlara örnekler verirsek: "DERGİ ">"DERGI" 64'LER"="64'LER" "AA">"AB" İlk örneğimizdeki ifade doğrudur. Çünkü "DERGI " ifadesinde DERGI'den sonra bir boşluk vardır. Diğerinde ise yoktur. Birinci ifade ikinciden daha çok karekter taşıdığı için birinci ifade ikinciden daha büyüktür.
2.Örneğimizde doğrudur. Çünkü iki ifadede birbirinin aynıdır. Son örneğimizde ise "AA" sabiti "AB" den gerçekten büyüktür. Çünkü aynı sözlüklerde olduğu gibi ikinci A karekteri B'den önce gelmektedir.

Evet bu aylık bu kadar. Gelecek ay bir aksilik olmazsa yeni bir GW BASIC yazısında görüşmek üzere hoşçakalın...

BARIŞ YALÇINKAYA